الصف الأول الإعدادي ٢٠٢٥

بنك أسئلة

# المتميز

أ/ محمود سعيد

## مراجعة المتميز

# تكنولوجيا المعلومات

## الفصل الدراسي الثاني

الصف الأول الإعدادي 1

اعداد

أ / ياسمين شعيب

ملحق الإجابات بالداخل

نسخة مجانية

El.Motamyez.School

يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code
أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".

® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.

# بنك أسئلة المتميز الفصل الدراسي الثاني

## السؤال الأول: أختر الاجابة الصحيحة

1. .....تعتبر لغة برمجة مفهومة وتستخدم كلمات تشبه الإنجليزية العادية .
   أ) بايثون ب) جافا ج) C++
2. ..... من مكتبات بايثون المستخدمة لتحليل ومعالجة البيانات .
   أ) NumPy ب) Pandas ج) Zonty
3. الجزء الأساسي في الروبوت الذي يحمل جميع مكوناته هو .....
   أ) المستشعرات ب) الهيكل ج) المحركات
4. في برنامج سكراتش لتنفيذ المشروع نضغط علي الرمز .....
   أ) ب) ج)
5. نوع من أجهزة الاستشعار .....ُيستخدم لتجنب العقبات.
   أ) أجهزة استشعار المسافة ب) أجهزة استشعار الحرارة ج) أجهزة استشعار الصوت
6. الخطوة الأولى في عمل جهاز الاستشعار هي.....
   أ) التحويل ب) الاستشعار ج) العرض
7. .....تُستخدم عادة في أجهزة التحكم عن بُعد.
   أ) أجهزة استشعار الأشعة تحت الحمراء ب) أجهزة استشعار فوق الصوتية ج) أجهزة استشعار الضوء
9. تعتبر محددات المسافات بالليزر دقيقة لأنها تستخدم.....
   أ) موجات عالية التردد ب) الموجات الصوتية ج) أشعة الليزر
10. من التطبيقات الشائعة لأجهزة الاستشعار، استخدام الأشعة تحت الحمراء في.....
    أ) المكانس الكهربائية ب) أجهزة التحكم عنُ بعد ج) الهواتف الذكية
11. في أي بيئة تكون أجهزة استشعار الضوء مفيدة؟
    أ) في الأماكن ذات ظروف الإضاءة المتغيرة ب) ي البيئات تحت الماء ج) في المصانع الصاخبة
12. من أجهزة الاستشعار التي تُستخدم لقياس المسافة باستخدام الموجات الصوتية عالية التردد.....
    أ) محددات المسافات بالليزر ب) أجهزة استشعار فوق الصوتية ج) أجهزة استشعار الحركة


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

13 .....يستخدم أجهزة استشعار لتشغيل الأضواء عند دخول شخص الغرفة
أ الساعة الذكية ب الهاتف الذكي ج نظام الإضاءة الذكي في المنزل

14 .....يستخدم لقياس درجة الحرارة بدون تلامس.
أ جهاز استشعار فوق الصوتية ب جهاز استشعار الضوء ج جهاز استشعار الأشعة تحت الحمراء

15 ..... يعتبر الغرض الرئيسي من خطوة تحويل الإشارات في أجهزة الاستشعار.
أ تحويل المعلومات إلى إشارات كهربائية ب إرسال الإشارات إلى جهاز آخر ج إيقاف تشغيل جهاز

16 .....يساعد السيارات في تحديد المسافة إلى المركبات الأخرى.
أ أجهزة استشعار الصوت ب أجهزة استشعار الضوء ج أجهزة استشعار المسافة

17 يعتبر..... هو الاستخدام العملي لأجهزة استشعار الحركة في الألعاب.
أ تغيير مستوى الصوت ب تحسين جودة الصوت ج تتبع حركات اللاعبين

18 من العوامل التي تحدد اختيار جهاز استشعار لتطبيق معين..... .
أ البيئة والدقة المطلوبة ب حجم الجهاز ج لون الجهاز

19 التحديات التي تواجه تكنولوجيا الروبوتات تشمل.....
أ لأمان والتوظيف والأخلاقيات ب زيادة الاعتماد على الهواتف الذكية.. ج زيادة الاعتماد على الآلات التقليدية

20 في خطوط الإنتاج، تستطيع الروبوتات أداء المهام المتكررة بدقة وبدون أي تأخير وهذا يؤدي إلى.....
أ زيادة الكفاءة والإنتاجية. ب بطيء عملية الإنتاج ج عدم تطور المنتجات

21 تساعد الروبوتات في المهام الخطرة مثل.....
أ التعامل مع الأوزان الثقيلة والمواد الكيميائية الخطرة ب ري الحدائق والمنتزهات ج تنظيف المنزل

22 لالتقاط الصور والفيديوهات نستخدم مستشعرات.....
أ اللمس ب الصوت ج الضوء

23 في برنامج سكراتش نتيجة العمل أو المشروع تظهر على منطقة .....
أ مجموعات الأوامر ب البرمجة ج المنصة

24 من مميزات برنامج سكراتش أنه .....
أ يتطلب كتلابة أكواد برمجية معقدة ب مجاني ومتوفر للتحميل ج يركز فقط علي البرمجة المتقدمة

25 هي منطقة تستخدم لتجميع اللبنات البرمجية في سكراتش .....
أ منطقة البرمجة Script Area ب منطقة الكائنات Sprites Area ج منطقة المسرح Stage


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

26 الغرض من استخدام أمر Wait في سكراتش.....

أ إيقاف المشروع ب تشغيل المشروع تلقائياً ج التحكم في زمن تنفيذ الأوامر

27 لإضافة كائن جديد يتم الضغط على.....

أ Choose sprite ب Area Blocks ج Stop

28 يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع بالضغط على.....

أ Script Area ب Choose sprit ج Choose Backdrop

29 امتداد ملف الاسكراتش هو.....

أ Sb3 ب Start ج Docx

30 في برنامج اسكراتش، لإضافة مؤثرات صوتية إلى الكائن نستخدم الأمر.....

أ Play sound ب Repeat ج Looks

31 في برنامج اسكراتش، لتكرار حركة الكائن نستخدم الأمر.....

أ Area Blocks ب Repeat ج Stop

32 اذا تمت الحركة بطريقة سريعة، يتم استخدام أمر..... من Control Blocks

أ Else ب Forever ج Wait

33 يمكن تحديد مكان الكائن علي المنصة من خلال .....

أ تغيير الإتجاه ب المحاور x , y ج تغيير الأسم

34 هو الخيار المطلوب لتفعيل أداة القلم.....

أ Change Size ب Go to random position ج Add Extention

35 يمكن رسم دائرة في سكراتش عن طريق .....

أ تحريك القلم بشكل مستقيم ب تغيير اسم الكائن ج تكرار خطوات قصيرة بزوايا مختلفة

36 .....هي مكتبة تستخدم بشكل كبير في علوم البيانات والإحصاء والذكاء الاصطناعي.

أ pandas ب Numpy ج Matplotlib

37 الموقع الرسمي للغة البايثون .....

أ www.python.org ب www.python.edu ج www.application .org

38 من مميزات لغة البايثون أنها.....

أ مفتوحة المصدر ب مغلقة المصدر ج محدودة الإستخدام


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

39 لدالة ..... تُستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج

أ Print () ب Type () ج Sin ()

40 قيمة المتغير النصية يتم وضعها بين علامتي.....

أ "" ب <> ج >=

41 لعرض النصوص، المتغيرات، أو حتى نتائج العمليات الحسابية نستخدم الدالة.....

أ Cos () ب .Type () ج Print ()

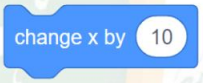
42 لمعرفة نوع بيان المتغير نستخدم الدالة.....

أ Cos () ب Type () ج Print ()

43 تساعد أجهزة الاستشعار الروبوتات على.....

أ إبطاء عملياتها ب السماح لها بالتفاعل مع بيئتها ج زيادة حجمها

44 لعرض تنفيذ خطوات المشروع استخدم الأمر.....الُمركب في بداية المقطع البرمجي .

أ 

ب

ج


47 .....مثل سيري Siri أو إليكسا Alexa يستخدم الذكاء الاصطناعي لفهم أوامرك والقيام بها .

أ اللغة الطبيعية ب المساعد الشخصي ج المترجم الفوري

48 الذكاء الاصطناعي ..... يمكنه حل المشكلات التي يصعب على البشر حلها بسهولة، واكتشاف أشياء جديدة لم نكن نتخيلها من قبل.

أ الضيق ب العام ج الفائق

49 الوظيفة الأساسية لجهاز الاستشعار هي.....

أ عرض الصور ب التقاط التغيرات البيئية وتحويلها إلى إشارات ج تخزين البيانات

50 الواجهة التفاعلية في برنامج بايثون هي .....

أ Python shell ب Editor ج String

## السؤال الثاني ضع علامة صح أو علامة خطأ امام العبارات التالية

1 الذكاء الاصطناعي يستخدم فقط في صناعة الألعاب الإلكترونية ( )

2 يمكن للذكاء الاصطناعي مساعدة الأطباء في تشخيص الأمراض ( )

3 السيارات ذاتية القيادة تعتمد بشكل كامل على الذكاء الاصطناعي ( )

4 الذكاء الاصطناعي يستطيع أن يتعلم أشياء جديدة ببطء ( )

5 الذكاء الاصطناعي هو علم من علوم الكمبيوتر ( )


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

6 لكي يصبح الذكاء الاصطناعي ذكيًا، يحتاج إلى كميات قليلة من المعلومات ( )

7 الذكاء الاصطناعي نوع واحد فقط ( )

8 الذكاء الاصطناعي يستخدم فقط في صناعة الألعاب الإلكترونية. ( )

9 الذكاء الاصطناعي العام هو الأكثر تقدًما. ( )

10 الذكاء الاصطناعي الضيق يستطيع القيام بأي مهمة يمكن للإنسان القيام بها. ( )

11 الذكاء الاصطناعي العام يركز على أداء مهمة محددة. ( )

12 الذكاء الاصطناعي الفائق يمكنه حل المشكلات المحددة. ( )

13 Smart Game تستخدم لجعل اللعب أكثر متعة. ( )

14 يستخدم المترجم الفوري Instant Translator ليسهل التواصل بين الناس. ( )

15 يقدم التسوق الذكي Smart Shoppingلك اقتراحات لمنتجات قد تعجبك. ( )

16 معالجة اللغة الطبيعية تشبه مترجم لغة الآلة المكتوبة. ( )

17 تتميز الروبوتات بالقيام بأعمال كثيرة بدقة فائقة. ( )

18 يمكن تدريب نموذج الذكاء الإصطناعي بإستخدام صور من الكاميرا مباشرة. ( )

19 التعلم الآلي يمكن الذكاء الإصطناعي من التعلم من الأخطاء وتحسين الأداء. ( )

20 الروبوتات الذكية لا تستطيع العمل في البيئات الخطرة علي البشر. ( )

21 الذكاء الإصطناعي العام قادر علي التعلم والتكيف مع المواقف الجديدة مثل الإنسان. ( )

22 يمكن استخدام الذكاء الإصطناعي في تحليل البيانات لتحسين التسوق عبر الإنترنت. ( )

23 الذكاء الإصطناعي الفائق SAI موجود بالفعل في حياتنا اليومية. ( )

24 المساعدات الشخصية مثل Siri تعتمد علي الذكاء الإصطناعي لفهم وتنفيذ الأوامر الصوتية. ( )

25 أجهزة استشعار الضوء تقيس المسافة بين الروبوت والعوائق المحيطة به مما يساعد الروبوت علي تجنب الاصطدام. ( )

26 أجهزة استشعار الحركة تساعد هذه المستشعرات الروبوت علي التنقل والتفاعل مع الأشياء المحيطة. ( )

27 السيارة ذاتية القيادة تعد من أمثلة الأجهزة الإلكترونية المستخدم فيها أجهزة إستشعار. ( )

28 أجهزة استشعار الموجات فوق الصوتية تصدر موجات صوتية منخفضة التردد ثم تستقبل الموجوات العائدة بعد ارتدادها عن جسم ما. ( )

29 روبوتات المكنسة الكهربائية تستخدم أجهزة إستشعار لتحديد موقع الأثاث والعوائق لتجنب الإصطادم بها. ( )

30 الخطوة الأولي في عمل جهاز الاستشعار هي التحويل. ( )

31 تعتبر محددات المسافات بالليزر دقيقة لأنها تستخدم آشعة الليزر ( )


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

32 تكون أجهزة استشعار الضوء مفيدة في البيئات تحت الماء ( )
33 نظام الإضاءة الذكي في المنزل يستخدم أجهزة استشعار لتشغيل الأضواء عند دخول شخص الغرفة ( )
34 جهاز استشعار الآشعة فوق الصوتية يُستخدم لقياس درجة الحرارة بدون تلامس ( )
35 يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون لأنها تعبر عن قيم معينة يفهمها البرنامج ( )
36 القيم المنطقية تأخذ القيم ( 3 – 4 – 5) ( )
37 المستشعرات ليس لها دور في حركة الروبوتات والإحساس ببيئته المحيطة ( )
38 يقتصر عمل الروبوتات على المصانع فقط . ( )
39 الروبوتات الطبية تساعد الأطباء في إجراء الجراحات ( )
40 تصميم الهيكل يؤثر على وزن الروبوت وقدرته على الحركة . ( )
41 من المحركات المستخدمة في الروبوتات المحركات الكهربائية والمحركات الهوائية . ( )
42 وحدة التحكم تعالج البيانات التي تجمعها المستشعرات، وتصدر الأوامر للمحركات . ( )
43 تعتمد الروبوتات علي مصادر الطاقة المباشرة فقط ولا نستطيع استخدام البطاريات أو الخلايا الشمسية . ( )
44 الروبوتات لا تحتاج أن تستخدم برمجيات في عملها . ( )
45 تستخدم الروبوتات أدوات الاتصال للتفاعل مع المستخدمين أو مع روبوتات أخري . ( )
46 من مجالات استخدام الروبوتات الصناعة والرعاية الصحية والتعليم ( )
47 روبوتات Rombaa هي إحدي الروبوتات الصناعية. ( )
48 الروبوتات الطبية تستخدم في المدارس لتعليم الطلاب كيفية البرمجة . ( )
49 الهيكل هو الجزء الأساسي الذي يحمل جميع مكونات الروبوت. ( )
50 المستشعرات تعتبر هي حواس الروبوت. ( )
51 يمكن أن تعتمد الروبوتات علي خلايا شمسية كمصدر طاقة. ( )
52 الهيكل هو ما يجعل الروبوت ذكياً. ( )
53 يوفر برنامج سكراتش خيارات واسعة جداً من الأفكار التي يمكن برمجتها ( )
54 يساعد برنامج سكراتش الطالب في تعلم مبادئ البرمجة ( )
55 يعتبر برنامج سكراتش أداة تعليمية صعبة الاستخدام ( )
56 يحتاج الطالب في برنامج سكراتش إلى كتابة الكثير من الأكواد المعقدة . ( )
57 يستخدم سكراتش واجهة مرئية تعتمد على اللبنات . ( )
58 برنامج سكراتش مدفوع الأجر . ( )
59 في برنامج سكراتش يواجه الطلاب صعوبة في مشاركة المشاريع مع الآخرين . ( )


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

60 في برنامج سكراتش منطقة المنصة Stage يظهر بها المقاطع البرمجية . ( )

61 لتنفيذ المشروع اضغط على الرمز . ( )

62 أمر Wait يستخدم لتغيير سرعة تنفيذ الأوامر في سكراتش . ( )

63 في الامرWait قيمة الانتظار 1 تمثل ( 1ثانية) . ( )

64 الكائنات Sprites في برنامج سكراتش تظهر في منطقة المنصة Stage. ( )

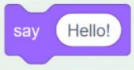
65 إحداثيات X تمثل الحركة الأفقية للكائن علي المسرح. ( )

66 صيغة الملف الإفتراضي لمشاريع سكراتش هو (.exe) ( )

67 يمكن تغيير لغة واجهة برنامج سكراتش إلي اللغة العربية. ( )

68 برنامج سكراتش يساعد علي تنمية مهارات التفكير الإبداعي وحل المشكلات. ( )

69 لحفظ مشروعك من قائمة File اختر Save to your computer ( )

70 لإظهار Hello علي المنصة يتم اختيار مجموعة أوامر Looks ثم الأمر 

. ( )

71 منطقة المسرح Stage تستخدم لتجميع اللبنات البرمجية. ( )

72 تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات Sprites. ( )

73 يمكن تعديل اسم الكائن مرة واحدة فقط. ( )

74 مكان الكائن علي المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X فقط. ( )

75 يستخدم المحور الأفقي والمحور الرأسي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة. ( )

76 لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي وإعادة تسميته. ( )

78 يمكن تغير اتجاه حركة الكائن بالضغط على كلمة Direction. ( )

79 يمكن إظهار الكائن أو إخفاءه على المنصة بالضغط على Choose Sprite. ( )

80 يتم تغيير حجم الكائن من خلال قيمته بمنطقة الكائنات. ( )

81 يمكن حذف الكائن من على المنصة. ( )

82 يمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة. ( )

83 لإضافة كائن جديد يتم الضغط على Choose Sprite. ( )

84 يستخدم الأمر Stopلمشاهدة تنفيذ المشروع. ( )

85 يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع من خلال منطقة البرمجة ( )

86 يستخدم الأمر Startلإيقاف تنفيذ المشروع ( )

87 نستخدم الإحداثيات( x, y) لتحديد موقع النقطة على المسرح . ( )

88 لجعل الحركة مستمرة يمكنك تركيب الامر عدة مرات . ( )

89 الموقع الإفتراضي للكائن علي المنصة هو (100 , 80) . ( )


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

90 يمكن تعديل اسم الكائن في منطقة الكائنات بالنقر عليه وإعادة تسميته. ( )
91 نستخدم الضغط والسحب والإفلات للتعامل مع أي أمر (داخل) المقطع البرمجي ( )
92 في برنامج الاسكراتش المقطع البرمجي هو تركيب مجموعة من الاوامر في ترتيب معين ( )
93 لبنة (Go to random position) تستخدم لتحريك الكائن إلي موقع عشوائي. ( )
94 يمكن إضافة خلفية جديدة إلي المشروع عن طريق خيار Choose Sprite. ( )
95 أداة القلم تستخدم لرسم أشكال هندسية في برنامج سكراتش ( )
96 يمكن تغير حجم الكائن في منطقة الكائنات ( )
97 لبنة Play Sound تستخدم لإخفاء الكائن من المنصة ( )
98 لغة بايثون مجانية ومفتوحة المصدر مما لا يسمح لأحد بتطويرها. ( )
99 لايجوز عمل تطبيقات ومواقع بلغة البايثون. ( )
100 لغة البايثون تستخدم علم البيانات والتعلم الآلي Machine Learning. ( )
101 لغة البايثون لغة مفسرة لأنها تترجم الأكواد البرمجية سطراً بسطر. ( )
102 تستخدم لغة البايثون في تطوير تطبيقات الويب ، علوم البيانات ، الذكاء الإصطناعي ، التعلم الآلي، برمجة الألعاب. ( )
103 لغة البايثون من أصعب لغات البرمجة ( )
104 يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخري مثل C , C++ , Java. ( )
105 من عيوب لغة البايثون قلة المكتبات التي يمكن استخدامها. ( )
106 NumPy: مكتبة تستخدم في علوم البيانات والإحصاء والذكاء الإصطناعي. ( )
107 Pandas: مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات. ( )
108 يمكن للمبرمجين إيجاد الأخطاء في الأكواد بسرعة في لغة البايثون. ( )
109 تعد لغة بايثون واحدة من أسهل لغات البرمجة للمبتدئين بسبب صيغتها البسيطة والمرتبة. ( )
110 مكتبات لغة البايثون توفر حلولاً جاهزة للكثير من المشاكل. ( )
111 مكتبة Pandas تستخدم بشكل كبير في علوم البيانات والإحصاء. ( )
112 لا توجد مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات في لغة البايثون ( )
113 عند تثبيت لغة البايثون عليك اختيار bit64 او bit32 وذلك بناًء على مواصفات جهازك ( )
114 matplotlib هي مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات ( )
115 المتغيرات في لغات البرمجة عبارة عن مكان محجوز في الذاكرة لتخزين وحفظ قيمة معينة ( )
116 لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة_ ( )
117 TAHER , Taher , taher, TaheR عبارة عن 4 أسماء لمتغيرات بلغة البايثون. ( )


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

118 يحتوي اسم المتغير على حروف (A-Z) أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية_ ( )

119 عند تسمية المتغيرات يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون ( )

120 Y=10 نوع البيان للمتغير Yرقمي لعدد صحيح ( )

121 City ="Cairo" نوع البيان للمتغير City نص ( )

122 Is_taher_Students=False نوع البيان للمتغير Is_taher_student منطقي ( )

123 لمعرفة نوع المتغير لا نحتاج أن نستخدم الدالة type() ( )

124 يمكن تجاهل استخدام الأحرف الكبيرة والصغيرة عند تسمية المتغير ( )

125 يتم وضع النصوص للمتغيرات بين علامات الاقتباس المفردة ' ' او المزدوجة." " ( )

126 المتغير عبارة عن مكان غير محجوز لتخزين قيم ثابتة لا يمكن تغييرها. ( )

127 عند تسمية متغير يجب أن تبدأ برقم ( )

128 قيم المتغيرات يمكن تغييرها حسب التعليمات البرمجية ( )

**تم بحمد الله ،**

**أنتهت الأسئلة مع أطيب الامنيات بالنجاح والتوفيق**


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

الصف الأول الإعدادي ٢٠٢٥

بنك أسئلة

# المتميز

أ/ محمود سعيد

## الاجابات النموذجية لبنك الاسئلة

# تكنولوجيا المعلومات

1 الصف الأول الاعدادي

## الفصل الدراسي الثاني

اعداد

أ / ياسمين شعيب


El.Motamyez.School

يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code
أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.

# بنك أسئلة المتميز الفصل الدراسي الثاني

## السؤال الأول: أختر الاجابة الصحيحة

1. .....تعتبر لغة برمجة مفهومة وتستخدم كلمات تشبه الإنجليزية العادية .
   أ) بايثون ب) جافا ج) C++
2. ..... من مكتبات بايثون المستخدمة لتحليل ومعالجة البيانات .
   أ) NumPy ب) Pandas ج) Zonty
3. الجزء الأساسي في الروبوت الذي يحمل جميع مكوناته هو .....
   أ) المستشعرات ب) الهيكل ج) المحركات
4. في برنامج سكراتش لتنفيذ المشروع نضغط علي الرمز .....
   أ) ب) ج) 
5. نوع من أجهزة الاستشعار .....ُيستخدم لتجنب العقبات.
   أ) أجهزة استشعار المسافة ب) أجهزة استشعار الحرارة ج) أجهزة استشعار الصوت
6. الخطوة الأولى في عمل جهاز الاستشعار هي.....
   أ) التحويل ب) الاستشعار ج) العرض
7. .....تُستخدم عادة في أجهزة التحكم عن بُعد.
   أ) أجهزة استشعار الأشعة تحت الحمراء ب) أجهزة استشعار فوق الصوتية ج) أجهزة استشعار الضوء
9. تعتبر محددات المسافات بالليزر دقيقة لأنها تستخدم.....
   أ) موجات عالية التردد ب) الموجات الصوتية ج) أشعة الليزر
10. من التطبيقات الشائعة لأجهزة الاستشعار، استخدام الأشعة تحت الحمراء في.....
    أ) المكانس الكهربائية ب) أجهزة التحكم عنُ بعد ج) الهواتف الذكية
11. في أي بيئة تكون أجهزة استشعار الضوء مفيدة؟
    أ) في الأماكن ذات ظروف الإضاءة المتغيرة ب) في البيئات تحت الماء ج) في المصانع الصاخبة
12. من أجهزة الاستشعار التي تُستخدم لقياس المسافة باستخدام الموجات الصوتية عالية التردد.....
    أ) محددات المسافات بالليزر ب) أجهزة استشعار فوق الصوتية ج) أجهزة استشعار الحركة


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

13 .....يستخدم أجهزة استشعار لتشغيل الأضواء عند دخول شخص الغرفة
أ الساعة الذكية ب الهاتف الذكي ج نظام الإضاءة الذكي في المنزل

14 .....يستخدم لقياس درجة الحرارة بدون تلامس.
أ جهاز استشعار فوق الصوتية ب جهاز استشعار الضوء ج جهاز استشعار الأشعة تحت الحمراء

15 ..... يعتبر الغرض الرئيسي من خطوة تحويل الإشارات في أجهزة الاستشعار.
أ تحويل المعلومات إلى إشارات كهربائية ب إرسال الإشارات إلى جهاز آخر ج إيقاف تشغيل جهاز

16 .....يساعد السيارات في تحديد المسافة إلى المركبات الأخرى.
أ أجهزة استشعار الصوت ب أجهزة استشعار الضوء ج أجهزة استشعار المسافة

17 يعتبر..... هو الاستخدام العملي لأجهزة استشعار الحركة في الألعاب.
أ تغيير مستوى الصوت ب تحسين جودة الصوت ج تتبع حركات اللاعبين

18 من العوامل التي تحدد اختيار جهاز استشعار لتطبيق معين..... .
أ البيئة والدقة المطلوبة ب حجم الجهاز ج لون الجهاز

19 التحديات التي تواجه تكنولوجيا الروبوتات تشمل.....
أ لأمان والتوظيف والأخلاقيات ب زيادة الاعتماد على الهواتف الذكية.. ج زيادة الاعتماد على الآلات التقليدية

20 في خطوط الإنتاج، تستطيع الروبوتات أداء المهام المتكررة بدقة وبدون أي تأخير وهذا يؤدي إلى.....
أ زيادة الكفاءة والإنتاجية. ب بطيء عملية الإنتاج ج عدم تطور المنتجات

21 تساعد الروبوتات في المهام الخطرة مثل.....
أ التعامل مع الأوزان الثقيلة والمواد الكيميائية الخطرة ب ري الحدائق والمنتزهات ج تنظيف المنزل

22 لالتقاط الصور والفيديوهات نستخدم مستشعرات.....
أ اللمس ب الصوت ج الضوء

23 في برنامج سكراتش نتيجة العمل أو المشروع تظهر على منطقة .....
أ مجموعات الأوامر ب البرمجة ج المنصة

24 من مميزات برنامج سكراتش أنه .....
أ يتطلب كتلابة أكواد برمجية معقدة ب مجاني ومتوفر للتحميل ج يركز فقط علي البرمجة المتقدمة

25 هي منطقة تستخدم لتجميع اللبنات البرمجية في سكراتش .....
أ منطقة البرمجة Script Area ب منطقة الكائنات Sprites Area ج منطقة المسرح Stage


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

26 الغرض من استخدام أمر Wait في سكراتش.....

أ إيقاف المشروع ب تشغيل المشروع تلقائياً ج التحكم في زمن تنفيذ الأوامر

27 لإضافة كائن جديد يتم الضغط على.....

أ Choose sprite ب Area Blocks ج Stop

28 يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع بالضغط على.....

أ Script Area ب Choose sprit ج Choose Backdrop

29 امتداد ملف الاسكراتش هو.....

أ Sb3 ب Start ج Docx

30 في برنامج اسكراتش، لإضافة مؤثرات صوتية إلى الكائن نستخدم الأمر.....

أ Play sound ب Repeat ج Looks

31 في برنامج اسكراتش، لتكرار حركة الكائن نستخدم الأمر.....

أ Area Blocks ب Repeat ج Stop

32 اذا تمت الحركة بطريقة سريعة، يتم استخدام أمر..... من Control Blocks

أ Else ب Forever ج Wait

33 يمكن تحديد مكان الكائن علي المنصة من خلال .....

أ تغيير الإتجاه ب المحاور x , y ج تغيير الأسم

34 هو الخيار المطلوب لتفعيل أداة القلم.....

أ Change Size ب Go to random position ج Add Extention

35 يمكن رسم دائرة في سكراتش عن طريق .....

أ تحريك القلم بشكل مستقيم ب تغيير اسم الكائن ج تكرار خطوات قصيرة بزوايا مختلفة

36 .....هي مكتبة تستخدم بشكل كبير في علوم البيانات والإحصاء والذكاء الاصطناعي.

أ pandas ب Numpy ج Matplotlib

37 الموقع الرسمي للغة البايثون .....

أ www.python.org ب www.python.edu ج www.application .org

38 من مميزات لغة البايثون أنها.....

أ مفتوحة المصدر ب مغلقة المصدر ج محدودة الإستخدام


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

39 لدالة ..... تُستخدم لعرض النصوص أو القيم على شاشة الإخراج

أ Print () ب Type () ج Sin ()

40 قيمة المتغير النصية يتم وضعها بين علامتي.....

أ "" ب <> ج >=

41 لعرض النصوص، المتغيرات، أو حتى نتائج العمليات الحسابية نستخدم الدالة.....

أ Cos () ب .Type () ج Print ()

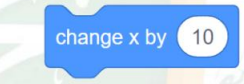
42 لمعرفة نوع بيان المتغير نستخدم الدالة.....

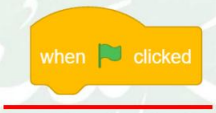
أ Cos () ب Type () ج Print ()

43 تساعد أجهزة الاستشعار الروبوتات على.....

أ إبطاء عملياتها ب السماح لها بالتفاعل مع بيئتها ج زيادة حجمها

44 لعرض تنفيذ خطوات المشروع استخدم الأمر.....المُركب في بداية المقطع البرمجي .

أ 

ب 

ج


47 .....مثل سيري Siri أو إليكسا Alexa يستخدم الذكاء الاصطناعي لفهم أوامرك والقيام بها .

أ اللغة الطبيعية ب المساعد الشخصي ج المترجم الفوري

48 الذكاء الاصطناعي ..... يمكنه حل المشكلات التي يصعب على البشر حلها بسهولة، واكتشاف أشياء جديدة لم نكن نتخيلها من قبل.

أ الضيق ب العام ج الفائق

49 الوظيفة الأساسية لجهاز الاستشعار هي.....

أ عرض الصور ب التقاط التغيرات البيئية وتحويلها إلى إشارات ج تخزين البيانات

50 الواجهة التفاعلية في برنامج بايثون هي .....

أ Python shell ب Editor ج String

## السؤال الثاني ضع علامة صح أو علامة خطأ امام العبارات التالية

1 الذكاء الاصطناعي يستخدم فقط في صناعة الألعاب الإلكترونية. ✗

2 يمكن للذكاء الاصطناعي مساعدة الأطباء في تشخيص الأمراض. ✓

3 السيارات ذاتية القيادة تعتمد بشكل كامل على الذكاء الاصطناعي. ✓

4 الذكاء الاصطناعي يستطيع أن يتعلم أشياء جديدة ببطء. ✗

5 الذكاء الاصطناعي هو علم من علوم الكمبيوتر. ✓

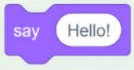

يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

6. لكي يصبح الذكاء الاصطناعي ذكيًا، يحتاج إلى كميات قليلة من المعلومات. ✗
7. الذكاء الاصطناعي نوع واحد فقط. ✗
8. الذكاء الاصطناعي يستخدم فقط في صناعة الألعاب الإلكترونية. ✗
9. الذكاء الاصطناعي العام هو الأكثر تقدًما. ✗
10. الذكاء الاصطناعي الضيق يستطيع القيام بأي مهمة يمكن للإنسان القيام بها. ✗
11. الذكاء الاصطناعي العام يركز على أداء مهمة محددة. ✗
12. الذكاء الاصطناعي الفائق يمكنه حل المشكلات المحددة. ✗
13. Smart Game تستخدم لجعل اللعب أكثر متعة. ✓
14. يستخدم المترجم الفوري Instant Translator ليسهل التواصل بين الناس. ✓
15. يقدم التسوق الذكي Smart Shoppingلك اقتراحات لمنتجات قد تعجبك. ✓
16. معالجة اللغة الطبيعية تشبه مترجم لغة الآلة المكتوبة. ✓
17. تتميز الروبوتات بالقيام بأعمال كثيرة بدقة فائقة. ✓
18. يمكن تدريب نموذج الذكاء الإصطناعي بإستخدام صور من الكاميرا مباشرة. ✓
19. التعلم الآلي يمكن الذكاء الإصطناعي من التعلم من الأخطاء وتحسين الأداء. ✓
20. الروبوتات الذكية لا تستطيع العمل في البيئات الخطرة علي البشر. ✗
21. الذكاء الإصطناعي العام قادر علي التعلم والتكيف مع المواقف الجديدة مثل الإنسان. ✓
22. يمكن استخدام الذكاء الإصطناعي في تحليل البيانات لتحسين التسوق عبر الإنترنت. ✓
23. الذكاء الإصطناعي الفائق SAI موجود بالفعل في حياتنا اليومية. ✗
24. المساعدات الشخصية مثل Siri تعتمد علي الذكاء الإصطناعي لفهم وتنفيذ الأوامر الصوتية. ✓
25. أجهزة استشعار الضوء تقيس المسافة بين الروبوت والعوائق المحيطة به مما يساعد الروبوت علي تجنب الاصطدام. ✗
26. أجهزة استشعار الحركة تساعد هذه المستشعرات الروبوت علي التنقل والتفاعل مع الأشياء المحيطة. ✓
27. السيارة ذاتية القيادة تعد من أمثلة الأجهزة الإلكترونية المستخدم فيها أجهزة إستشعار. ✓
28. أجهزة استشعار الموجات فوق الصوتية تصدر موجات صوتية منخفضة التردد ثم تستقبل الموجوات العائدة بعد ارتدادها عن جسم ما. ✗
29. روبوتات المكنسة الكهربائية تستخدم أجهزة إستشعار لتحديد موقع الأثاث والعوائق لتجنب الإصطادم بها. ✓
30. الخطوة الأولي في عمل جهاز الاستشعار هي التحويل. ✗
31. تعتبر محددات المسافات بالليزر دقيقة لأنها تستخدم آشعة الليزر ✓


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

32 تكون أجهزة استشعار الضوء مفيدة في البيئات تحت الماء ✗
33 نظام الإضاءة الذكي في المنزل يستخدم أجهزة استشعار لتشغيل الأضواء عند دخول شخص الغرفة ✓
34 جهاز استشعار الآشعة فوق الصوتية يُستخدم لقياس درجة الحرارة بدون تلامس ✗
35 يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون لأنها تعبر عن قيم معينة يفهمها البرنامج ✗
36 القيم المنطقية تأخذ القيم ( 3 – 4 – 5) ✗
37 المستشعرات ليس لها دور في حركة الروبوتات والإحساس ببيئته المحيطة ✗
38 يقتصر عمل الروبوتات على المصانع فقط . ✗
39 الروبوتات الطبية تساعد الأطباء في إجراء الجراحات ✓
40 تصميم الهيكل يؤثر على وزن الروبوت وقدرته على الحركة . ✓
41 من المحركات المستخدمة في الروبوتات المحركات الكهربائية والمحركات الهوائية . ✓
42 وحدة التحكم تعالج البيانات التي تجمعها المستشعرات، وتصدر الأوامر للمحركات . ✓
43 تعتمد الروبوتات علي مصادر الطاقة المباشرة فقط ولا نستطيع استخدام البطاريات أو الخلايا الشمسية . ✗
44 الروبوتات لا تحتاج أن تستخدم برمجيات في عملها . ✗
45 تستخدم الروبوتات أدوات الاتصال للتفاعل مع المستخدمين أو مع روبوتات أخري . ✓
46 من مجالات استخدام الروبوتات الصناعة والرعاية الصحية والتعليم ✓
47 روبوتات Rombaa هي إحدي الروبوتات الصناعية. ✗
48 الروبوتات الطبية تستخدم في المدارس لتعليم الطلاب كيفية البرمجة . ✗
49 الهيكل هو الجزء الأساسي الذي يحمل جميع مكونات الروبوت. ✓
50 المستشعرات تعتبر هي حواس الروبوت. ✓
51 يمكن أن تعتمد الروبوتات علي خلايا شمسية كمصدر طاقة. ✓
52 الهيكل هو ما يجعل الروبوت ذكياً. ✗
53 يوفر برنامج سكراتش خيارات واسعة جداً من الأفكار التي يمكن برمجتها ✓
54 يساعد برنامج سكراتش الطالب في تعلم مبادئ البرمجة ✓
55 يعتبر برنامج سكراتش أداة تعليمية صعبة الاستخدام ✗
56 يحتاج الطالب في برنامج سكراتش إلى كتابة الكثير من الأكواد المعقدة . ✗
57 يستخدم سكراتش واجهة مرئية تعتمد على اللبنات . ✓
58 برنامج سكراتش مدفوع الأجر . ✗
59 في برنامج سكراتش يواجه الطلاب صعوبة في مشاركة المشاريع مع الآخرين . ✗


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

60 في برنامج سكراتش منطقة المنصة Stage يظهر بها المقاطع البرمجية . ✗
61 لتنفيذ المشروع اضغط على الرمز . ✓
62 أمر Wait يستخدم لتغيير سرعة تنفيذ الأوامر في سكراتش . ✓
63 في الامر Wait قيمة الانتظار 1 تمثل ( 1ثانية) . ✓
64 الكائنات Sprites في برنامج سكراتش تظهر في منطقة المنصة Stage. ✗
65 إحداثيات X تمثل الحركة الأفقية للكائن علي المسرح. ✓
66 صيغة الملف الإفتراضي لمشاريع سكراتش هو (.exe) ✗
67 يمكن تغيير لغة واجهة برنامج سكراتش إلي اللغة العربية. ✓
68 برنامج سكراتش يساعد علي تنمية مهارات التفكير الإبداعي وحل المشكلات. ✓
69 لحفظ مشروعك من قائمة File اختر Save to your computer ✓
70 لإظهار Hello علي المنصة يتم اختيار مجموعة أوامر Looks ثم الأمر 

. ✓
71 منطقة المسرح Stage تستخدم لتجميع اللبنات البرمجية. ✗
72 تظهر الكائنات المستخدمة بالمشروع في منطقة الكائنات Sprites. ✓
73 يمكن تعديل اسم الكائن مرة واحدة فقط. ✗
74 مكان الكائن علي المنصة يحدده قيمة المحور الأفقي X فقط. ✗
75 يستخدم المحور الأفقي والمحور الرأسي لمعرفة المكان الحالي للكائن على المنصة. ✓
76 لتعديل اسم الكائن يتم الضغط على اسمه الحالي وإعادة تسميته. ✓
78 يمكن تغير اتجاه حركة الكائن بالضغط على كلمة Direction. ✓
79 يمكن إظهار الكائن أو إخفاءه على المنصة بالضغط على Choose Sprite. ✗
80 يتم تغيير حجم الكائن من خلال قيمته بمنطقة الكائنات. ✓
81 يمكن حذف الكائن من على المنصة. ✓
82 يمكن إضافة كائن واحد فقط على المنصة. ✗
83 لإضافة كائن جديد يتم الضغط على Choose Sprite. ✓
84 يستخدم الأمر Stop لمشاهدة تنفيذ المشروع. ✗
85 يتم إدراج خلفية جديدة للمشروع من خلال منطقة البرمجة ✗
86 يستخدم الأمر Start لإيقاف تنفيذ المشروع ✗
87 نستخدم الإحداثيات ( x, y) لتحديد موقع النقطة على المسرح . ✓
88 لجعل الحركة مستمرة يمكنك تركيب الامر عدة مرات . ✓
89 الموقع الإفتراضي للكائن علي المنصة هو (100 , 80) . ✗


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

90 يمكن تعديل اسم الكائن في منطقة الكائنات بالنقر عليه وإعادة تسميته. ✓
91 نستخدم الضغط والسحب والإفلات للتعامل مع أي أمر (داخل) المقطع البرمجي ✓
92 في برنامج الاسكراتش المقطع البرمجي هو تركيب مجموعة من الاوامر في ترتيب معين ✓
93 لبنة (Go to random position) تستخدم لتحريك الكائن إلي موقع عشوائي. ✓
94 يمكن إضافة خلفية جديدة إلي المشروع عن طريق خيار Choose Sprite. ✗
95 أداة القلم تستخدم لرسم أشكال هندسية في برنامج سكراتش ✓
96 يمكن تغير حجم الكائن في منطقة الكائنات ✓
97 لبنة Play Sound تستخدم لإخفاء الكائن من المنصة ✗
98 لغة بايثون مجانية ومفتوحة المصدر مما لا يسمح لأحد بتطويرها. ✗
99 لايجوز عمل تطبيقات ومواقع بلغة البايثون. ✗
100 لغة البايثون تستخدم علم البيانات والتعلم الآلي Machine Learning. ✓
101 لغة البايثون لغة مفسرة لأنها تترجم الأكواد البرمجية سطراً بسطر. ✓
102 تستخدم لغة البايثون في تطوير تطبيقات الويب ، علوم البيانات ، الذكاء الإصطناعي ، التعلم الآلي، برمجة الألعاب. ✓
103 لغة البايثون من أصعب لغات البرمجة ✗
104 يمكن دمج لغة البايثون مع لغات أخري مثل Java , C++ , C. ✓
105 من عيوب لغة البايثون قلة المكتبات التي يمكن استخدامها. ✗
106 NumPy: مكتبة تستخدم في علوم البيانات والإحصاء والذكاء الإصطناعي. ✓
107 Pandas: مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات. ✓
108 يمكن للمبرمجين إيجاد الأخطاء في الأكواد بسرعة في لغة البايثون. ✓
109 تعد لغة بايثون واحدة من أسهل لغات البرمجة للمبتدئين بسبب صيغتها البسيطة والمرتبة. ✓
110 مكتبات لغة البايثون توفر حلولاً جاهزة للكثير من المشاكل. ✓
111 مكتبة Pandas تستخدم بشكل كبير في علوم البيانات والإحصاء. ✗
112 لا توجد مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات في لغة البايثون ✗
113 عند تثبيت لغة البايثون عليك اختيار bit64 او bit32 وذلك بناًء على مواصفات جهازك ✓
114 matplotlibهي مكتبة لتحليل ومعالجة البيانات ✗
115 المتغيرات في لغات البرمجة عبارة عن مكان محجوز في الذاكرة لتخزين وحفظ قيمة معينة ✓
116 لا يجوز أن يكون بداية اسم المتغير بحرف أو علامة_ ✗
117 TAHER , Taher , taher, TaheR عبارة عن 4 أسماء لمتغيرات بلغة البايثون. ✓


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School

118 يحتوي اسم المتغير على حروف (A-Z) أو أرقام أو علامة الشرطة السفلية _ ✓

119 عند تسمية المتغيرات يجوز استخدام الكلمات المحجوزة في لغة البايثون ✗

120 Y=10 نوع البيان للمتغير Y رقمي لعدد صحيح ✓

121 City ="Cairo" نوع البيان للمتغير City نص ✓

122 Is_taher_Students=False نوع البيان للمتغير Is_taher_student منطقي ✓

123 لمعرفة نوع المتغير لا نحتاج أن نستخدم الدالة type() ✗

124 يمكن تجاهل استخدام الأحرف الكبيرة والصغيرة عند تسمية المتغير ✗

125 يتم وضع النصوص للمتغيرات بين علامات الاقتباس المفردة ' ' او المزدوجة." " ✓

126 المتغير عبارة عن مكان غير محجوز لتخزين قيم ثابتة لا يمكن تغييرها. ✗

127 عند تسمية متغير يجب أن تبدأ برقم ✗

128 قيم المتغيرات يمكن تغييرها حسب التعليمات البرمجية ✓

**تم بحمد الله ،**

**أنتهت الأسئلة مع أطيب الامنيات بالنجاح والتوفيق**


يمكنكم الحصول على المذكرات والاختبارات من خلال مسح رمز الـ QR Code أو من خلال صفحة "المتميز - أ/ محمود سعيد".
® يرجى مراعاة حقوق صاحب المحتوى عند النشر.
El.Motamyez.School